Proyecto práctico tutelado

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL MENÉNDEZ PELAYO

Másteres Universitarios

Este documento puede utilizarse como documentación de referencia de esta asignatura para la solicitud de reconocimiento de créditos en otros estudios. Para su plena validez debe estar sellado por la Secretaría de Estudiantes UIMP.

DATOS GENERALES

Breve descripción

Esta asignatura forma parte del Módulo VIII: Módulo aplicado (15 ECTS), en el que el alumno habrá de elegir entre la orientación investigadora o la profesional:

Orientación investigadora:

- Metodología de la investigación (5 ECTS)
- Técnicas de investigación aplicada a la traducción y localización (5 ECTS)
- Recursos y herramientas de investigación en traducción y localización (5 ECTS)

Orientación profesional:

- Prácticas externas (6 ECTS)
- Proyecto práctico tutelado (9 ECTS)

Título asignatura

Proyecto práctico tutelado

Código asignatura

101720

Curso académico

2017-18

Planes donde se imparte

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA

Créditos ECTS

9

Carácter de la asignatura

OPTATIVA

Duración

Anual

Idioma

Castellano

CONTENIDOS

Contenidos

De manera paralela a las prácticas externas, el alumno deberá llevar a cabo un proyecto práctico (9 ECTS) que versará sobre alguno de los siguientes temas:

- **Localización de un sitio web completo**

En este caso, el alumno realizará la traducción y localización de todos los elementos que contenga el sitio web (texto, edición de imágenes, subtitulación si el sitio contiene un vídeo, realizar el acceso a versiones multilingües, variables, etc.) utilizando los distintos programas necesarios para cada tarea (edición de imágenes; herramientas de TAO para la tarducción de los textos hmtl.; programa de subtitulación para subitular el vídeo en caso de que lo hubiera; etc.).

- **Localización de un programa de software completo**

El alumno realizará la traducción y localización de todos los elementos que componen el programa en cuestión (archivos de ayuda, teclas de atajo, aceleradores, variables, limitaciones de espacio, codificación, etc.) utilizando los distintos programas necesarios para cada tarea (Passolo, Alchemyst, Lingobit, etc.).

- **Localización de varias de las partes que componen un videojuego**

En este caso, el alumno realizará la traducción y localización de varios elementos que componen un videojuego (guía del juego, subitulación del tráiler, sitio o página web del juego en cuestión, variables, etc.).

- **Coordinación de un proyecto de localización**

El alumno realizará todas las tareas propias de la figura de un gestor de proyectos para poder coordinar un proyecto de localización (de software, videojuegos o páginas web). En este proceso, tendrá que encargarse desde la recepción del encargo, evaluación de la viabilidad del proyecto, realización de un presupuesto, hasta la elección del número de traductores, resolución de problemas y facturación. Para realizar estas tareas, el alumno deberá valerse de los diferentes programas vistos a lo largo del máster y que le permitirán hacer presupuestos, hacer recuento de palabras de cualquier tipo de archivo, etc.

COMPETENCIAS

Generales

CG1 - Aplicar correctamente en lengua española la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG2 - Aplicar correctamente en lengua inglesa la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG3 - Analizar, sintetizar y evaluar información tanto divulgativa como científica y especializada relacionada con el sector de la localización de una manera crítica.

CG4 - Aplicar las funciones avanzadas de las herramientas TIC más habituales dentro del sector de la localización.

CG5 - Traducir con calidad las tipologías textuales vinculadas al sector de la localización.

Específicas

CE1 - Traducir correctamente mediante procesos avanzados de localización preservando parámetros de cohesión, coherencia, calidad traductora y naturalidad.

CE2 - Resolver los problemas de edición a partir de un texto traducido y localizado con el consiguiente tratamiento avanzado de imágenes.

CE3 - Aplicar los conocimientos derivados del manejo de editores de texto avanzado como Notepad++ y JEdit para la edición y manipulación de código fuente en formato HTML o XML, así como las funciones avanzadas de localización propias de CatsCradle, Kompozer, SDL Trados y MemoQ.

CE4 - Aplicar funciones complejas de herramientas de Traducción Asistida por Ordenador (TAO) y Traducción Automática (TA).

CE5 - Demostrar conocimientos avanzados sobre el manejo de herramientas de edición gráfica, en concreto Photoshop y GIMP, para su uso en la localización de sitios web.

CE6 - Demostrar conocimientos avanzados sobre el manejo de herramientas especializadas en la localización de animaciones (flash) para editar el texto incluido en ellas: Adobe Flash Professional, Sothink SWF Quicker.

CE7 - Traducir y localizar correctamente los componentes y subcomponentes de un programa informático: interfaz de usuario (menús, cuadros de diálogo y mensajes); ayudas (online o compiladas); documentación del software (manuales, licencias, garantías, etc.).

CE8 - Traducir correctamente las partes localizables de un videojuego como producto: texto en pantalla, manuales, guías de usuario, garantía, licencia y texto de la caja del videojuego.

CE9 - Aplicar las normas o protocolos de subtitulado dentro del campo de los videojuegos usando funciones avanzadas de los softwares más importantes disponibles al efecto: Subtitle Workshop, Visual SubSync y Aegisub.

CE13 - Aplicar los principios básicos de la metodología de investigación, así como conclusiones válidas a partir de un trabajo escrito especializado en el ámbito de la traducción y localización.

PLAN DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

AF1 - Clases teórico-prácticas. En ellas se expondrán los contenidos y conceptos fundamentales, apoyados con medios audiovisuales que posibiliten una mejor comprensión. Esta metodología es la apropiada para la transmisión de conocimientos y de las pautas a seguir para la adquisición de competencias que, en cualquier caso, habrán de desarrollarse en otros tramos del sistema de enseñanza-aprendizaje.

AF4 - Actividades prácticas específicas del módulo que el alumnado deberá realizar en los seminarios presenciales o a través del campus virtual. Estas actividades están enfocadas a los aspectos más importantes vistos en cada uno de los módulos. Con ellas se pretende que el alumno adquiera las competencias y capacidades específicas de cada entrega.

AF5 - Acción tutorial por la que se pone a disposición de los alumnos un sistema de tutorías presenciales o telefónicas además de un servicio de consultas en línea a través del campus virtual.

AF7 - Lectura de materiales docentes complementarios a los expuesto en el aula presencial y puesta en común online obligatoria de contenidos.

Metodologías docentes

MD1 - Propuesta al alumnado de una fundamentación teórica sobre los contenidos del módulo.

MD2 - Comentarios y correcciones en las sesiones presenciales de las tareas realizadas para el módulo.

MD3 - Explicación de la bibliografía relacionada con los contenidos del módulo.

MD4 - Atención personalizada al alumno a través de un sistema de tutorías presenciales.

MD5 - Clases presenciales y conferencias impartidas por los profesores del módulo.

MD6 - Propuesta de tareas al alumnado relacionadas con los contenidos del módulo.

MD7 - Desarrollo de tareas y proyectos poniendo en práctica los procesos y las herramientas específicas en el entorno informático para cada tipo de actividad.

Resultados de aprendizaje

- Realizar un proyecto de traducción, ya sea de software, web o videojuegos.
- Saber llevar a cabo la gestión de un proyecto de traducción.

- Realizar el proyecto siguiendo las indicaciones del cliente o de algún superior en el equipo de traducción.
- Respetar los tiempos establecidos para el trabajo y cumplir con todos los requisitos del proyecto.
- Utilizar las herramientas concretas para cada tipo de actividad.
- Trabajar en equipo.
- Trabajar con herramientas de traducción asistida.
- Llevar a cabo tareas de índole terminológicas, ya sea para la creación de algún recurso o para la gestión de los términos incluidos en un proyecto concreto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Descripción del sistema de evaluación

SE1 - Evaluación de las tareas. El profesorado procederá entonces a la evaluación de las tareas basándose en el cumplimiento por parte del alumno de las indicaciones y requisitos relativos a dicha actividad. Los trabajos entregados deberán ajustarse a unos estándares mínimos de calidad. La devolución de las tareas corregidas al alumnado tendrá lugar en un plazo de 10 días desde la recepción de las mismas (ponderación máxima 25%).

SE2 - Asistencia a las actividades y seminarios presenciales (ponderación máxima 35%).

SE4 - La participación activa en los seminarios y en el campus virtual constituirá una parte más de la evaluación de la asignatura (ponderación máxima 5%).

SE5 - Elaboración de informes o memoranda por parte del alumnado y posterior evaluación o dictamen por parte del profesorado (ponderación máxima 35%).

Calendario de exámenes

- Calendario docente y de exámenes 2017/2018 (estudiantes a tiempo completo)
- Calendario docente y de exámenes 2017/2019 (estudiantes a tiempo parcial - Primer año)
- Calendario docente y de exámenes 2016/2018 (estudiantes a tiempo parcial - Segundo año)

PROFESORADO

Profesor responsable

Estévez Saá, José Manuel

Profesor Titular de Filología Inglesa
Universidad de A Coruña

Profesorado

López Pérez, Alfredo

Coordinador de Medios Multimedia y Gestor del Aula Virtual
Máster Universitario en Traducción y Nuevas Tecnologías: Traducción de Software y Productos Multimedia

Tempelhoff , Nina

Coordinadora Académica del Máster Universitario en Traducción y Nuevas Tecnologías
Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción (ISTRAD)

Ramírez Delgado, Cristina de las Montañas

Profesora Asociada
Universidad Pablo de Olavide

BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES RELACIONADOS

Bibliografía

Ehrensberger-Dow, M. (2014) "Challenges of translation Process Research at the Workplace". MonTI Special Issue – Minding Translation (355-383).

Esselink, B. (2002) "Localization engineering: the dream job?" Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació. Vol.1.

Parra, S. (2005) La revisión de traducciones en la Traductología: aproximación a la práctica de la revisión en el ámbito profesional mediante el estudio de casos y propuestas de investigación. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada.

Robson, Colin (2013) Real Word Research. Sussex: Wiley.